

## **BiblioHackDay: le regole del gioco**

1. L'iscrizione è gratuita. Possono iscriversi persone singole oppure gruppi da 2 a 6 persone. I partecipanti singoli formeranno dei team con altri partecipanti la mattina stessa dopo la registrazione.
2. Il massimo numero di partecipanti ammessi è 100. L'età minima per la partecipazione è 16 anni.
3. L'iscrizione avviene compilando il form raggiungibile attraverso il link all'evento Eventbrite presente in questa pagina: <http://www.sal.disco.unimib.it/bibliohack/>. Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun componente accetti le regole del gioco e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali ed all'utilizzo delle immagini e dei video da parte degli organizzatori.
4. Ogni team realizzerà il proprio progetto di un'app, o sito web, o gioco, o installazione interattiva; è possibile presentare prototipi, mock-up, o anche solo presentazioni del progetto, purché in tema, sviluppati e dettagliati dal punto di vista funzionale e con caratteristiche sufficienti di realizzabilità a partire dagli elementi (informazioni / banche dati / funzioni API) proposti o disponibili pubblicamente. I promotori valuteranno l'eventuale realizzazione dei progetti ritenuti più interessanti.
5. Ogni team deve utilizzare proprie attrezzature per lo sviluppo e la presentazione del progetto; sarà possibile usufruire di collegamento Wi-Fi presso la sede del BiblioHackDay.
6. Ogni prototipo o mock-up di APP presentato deve essere originale e non violare in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi. Il progetto non deve essere già stato presentato in occasione di altre competizioni.
7. La giuria valuterà sia i team che presentino solo idee progettuali che quelli che presentino prototipi o mock-up funzionanti. Saranno attribuiti premi alle migliori idee e alle migliori realizzazioni.
8. I premi sono attribuiti a insindacabile giudizio della giuria.